

OS JOGOS NO COMPUTADOR

55

"Klax"

Na passada semana fizemos referência a um jogo novo chamado «Klax». Na presente edição resolvemos criticá-lo e publicar quais as características desta nova loucura das máquinas.

Acima de tudo, «Klax» é uma versão do «Tetris» (aquele jogo soviético que fez um enorme sucesso) mas não deixa de ter bastante personalidade.

No «Tetris» o objectivo era encaixar peças de vários formatos e tamanhos de modo a que formassem linhas.

Em «Klax» não houve muitas inovações neste sentido: as linhas podem ser horizontais, verticais

ou até mesmo diagonais e têm o nome de «Klax» (tal como o título do jogo).

Para conseguir formar um «klax» é necessário alinhar um conjunto de três ou mais pedras (aqui chamam-se «tiles»).

Quanto mais pedras alinharmos maior será a pontuação.

Um facto muito curioso e engraçado é o modo como o número cinco é, constantemente, repetido em «Klax».

O tabuleiro onde largamos as pedras tem cinco linhas e cada uma suporta cinco pedras (altura), a base movida pelo jogador pode apanhar outras cinco pedras.

No total existem 5x20 níveis (100 e cada nível tem o nome de «wave») que são decompostos em blocos de cinco «waves», ou seja, sempre que passamos cinco níveis consecutivos temos acesso a um menú que nos permite jogar em níveis mais avançados. Não podemos deixar cair muitas pedras (caso contrário elas «berram» muito alto, como se estivessem a cair num precipício). No primeiro nível o limite de pedras perdidas são três, mas nos níveis mais avançados podem chegar a cinco (outra vez este número).

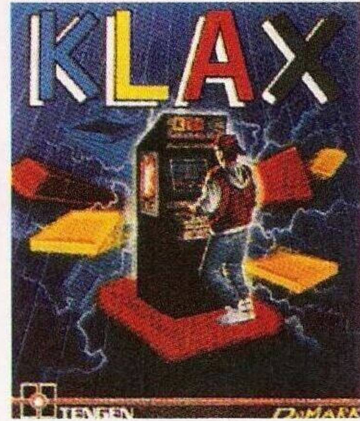
Em cada nível há uma tarefa a cumprir, pode ser a realização de «Klax's» (nesta situação tudo é válido), linhas verticais, horizontais, diagonais, atingir um certo valor de pontos ou sobreviver durante a queda de várias pedras.

«Klax» pode ser jogado simultaneamente por dois jogadores (para tal é necessário ter dois «joysticks»), neste modo o ecrã fica dividido em duas partes, uma para o jogador direito, outra para o esquerdo.

A imagem de fundo costuma variar para aliviar a monotonia do jogo.

Por acaso tivemos a oportunidade de ver e jogar «Klax» nas «arcades» e são várias as diferenças entre esta e a versão no Amiga.

Sob o ponto de vista gráfico,



nos computadores as cores não têm brilho; em contrapartida, o som não é inferior, bem pelo contrário (até tem vozes); a dificuldade está razoável. Quanto à jogabilidade manteve-se inalterável.

Tudo indica que «Klax» é o substituto ideal do «Tetris», é simples e fácil de entender (basta alinhar cores).

Quem gosta de jogos do género vai dar pulos de alegria.

Vimos a versão do Commodore Amiga mas este título está disponível nas restantes versões.

Nome: «Klax»

Género: Acção/Perícia

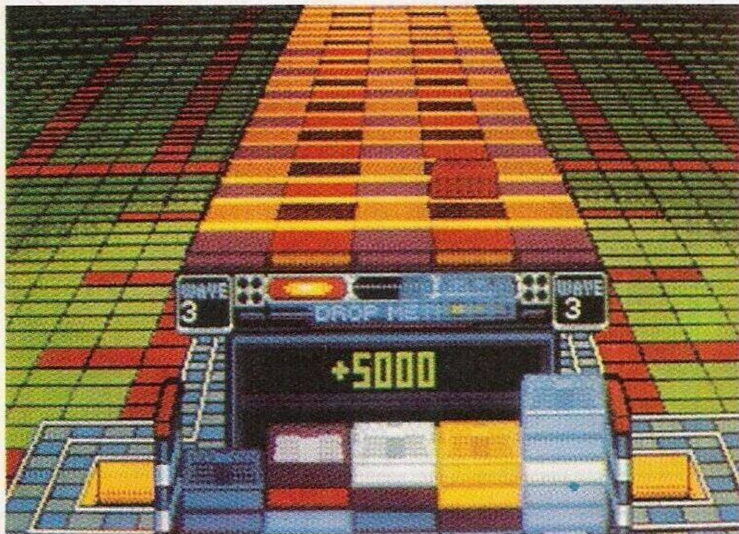
Gráficos: 80%

Dificuldade: 70%

Som: 76%

Apreciação Global: **A não perder!**

Computadores: Amiga, ST, IBM PC, Spectrum, C64



"POKES E DICAS"

Como é costume começamos com os «pokes» para o Commodore 64 enviados pelo leitor **Paulo Malheiros**.

«**Robin of the Wood**» – Poke 36391,255; Sys 16384

«**Robocop**» – Poke 35028,173; Poke 44392,96; Poke 44179,96; Poke 33034,173; Poke 44416,0; Sys 32768

«**Rollaround**» – Poke 43523,44; Sys 19000

«**Rygar**» – Poke 9551,165; Sys 2325

«**Super Cycle**» – Poke 3770,165; Sys 32009

«**Saboteur**» – Poke 56325,255; Sys 30735

«**Sabre Woof**» – Poke 45219,173; Sys 2061

«**Scooby Doo**» – Poke 7450,96; Sys 2560

Fiquemos, a seguir, com algumas dicas para o Amiga da autoria do **Frederico Miguel Pinto**:

«**Dragon's Lair**» – Premir simultaneamente em «Esc», «R», «/», «L», «N» e «7» para ver o filme completo sem a opção de jogar.

«**Sim City**» – Deixamos o jogo decorrer normalmente até Novembro, quando chegar-

mos ao mês de Dezembro aumentamos os impostos para 20%, em Janeiro voltamos a reduzir a 0%; deste modo recebemos grandes quantias e a população não se apercebe do logro.

«**New Zealand Story**» – Carregar no botão direito do rato para obter vidas infinitas.

«**Paper Boy**» – Para ganhar mais dinheiro subam as rampas que aparecem pelo caminho.

«**Kick Off Extra Time**» – Para defender os «penalties» metam o «Joystick» no «autofire».

Remetido pelo **Mário Sérgio** temos uns truques para o «Batman the Movie» na versão do ZX Spectrum.

Teclas a premir para passar do:

1 ao 2 nível: IKMC9

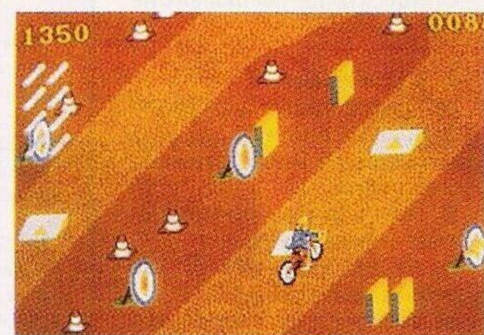
2 ao 3 nível: IKMC0

3 ao 4 nível: IKMC8

4 ao 5 nível: IKMC7

Tempo infinito no 5 nível: IKMC6

Atenção! As teclas devem ser premidas



todas ao mesmo tempo. Fiquemos agora com a solução da primeira parte do «Capitan Trueno» («Capitão Trovão») foi testado num MSX mas com certeza deve funcionar nas restantes versões.

Eis a solução enviada pelo prezado leitor Rui Monteiro: Quando o jogo começa avançamos com o capitão até ao último ecrã (matando os inimigos que vão surgindo e recolhendo as moedas por eles deixadas).

Transformamo-nos em «Crispim» e com ele saltamos até conseguir tocar uma alavanca vermelha que está fixa à parede (o computador

SECÇÃO DO LEITOR

55

O **Nuno Deodato** teve a amabilidade de nos remeter a revista mensal dos sócios da "Stargames".

Já tínhamos conhecimento da existência de "fanzines" subordinados ao tema dos videojogos, mas é a primeira vez que vemos um. A revista intitula-se "Stargames" e é composta por cinco páginas.

Na capa estão em destaque as secções mais interessantes e alguma publicidade.

Na página seguinte estão os "pokes" e dicas, se bem que a maior parte deles já ultrapassados (exemplo disso é o "poke" do Bruce Lee).

A secção dos mapas é na página três que é preenchida com o 5.º nível do "Batman".

A seguir ficam as críticas. Nesta edição criticaram quatro jogos, mas por cada jogo só escreveram seis linhas.

A última página é a melhor, pois é onde vem impressa a lista dos jogos mais vendidos (vendidos em que local?) e os conselhos comerciais; ou seja, os jogos a comprar e a evitar.

Visto que "Stargames" é uma revista exclusiva de um clube, pois não se encontra à venda ao público, está bastante razoável. Tem o que é fundamental. É de lamentar a falta de páginas, mas é perfeitamente compreensível devido aos custos que têm de suportar.

Cá esperamos pelo número de Agosto já com as inovações.

Fiquemos agora com os leitores que estão interessados na troca de

jogos e programas por correspondência.

Primeiro as senhoras, por isso publicamos de imediato o pedido da **Susana Isabel Santos**. Ela está interessada em trocar ou vender jogos por correspondência, a sua morada é a seguinte: Rua Pascoal de Melo, n.º 83-4.º Dto, 1000 Lisboa.

O **Vasco Luís** não está somente disposto a trocar jogos. Também pode trocar "pokes", ajudas, etc..., tudo o que estiver relacionado com videojogos. Eis o endereço: Rua Dona Maria Luísa, 90-2.º andar, 8500 Portimão.

Por último fica o **Paulo Santos** que está interessado na troca de jogos e mapas, podem contactar o Paulo pela morada Beco da Rua 1.º de Novembro, 1.º Esquerdo, 2070 Cartaxo.

Passemos de imediato para o **Nuno Miguel**, que é possuidor de uma Victor Vicki PC (tem cá um nome!), compatível com o IBM PC. Este leitor tem um grave problema, não consegue obter jogos em disquetes de 5 1/4. Presumo que estejas longe da cidade, pois não há nenhuma loja de computadores que não venda jogos nesse formato.

O melhor que posso fazer é publicar o teu endereço, pode ser que alguma alma caridosa resolva dar-te uma mãozinha. Rua Belisário Pimenta, 1.º Frente, 3220 Miranda do Corvo.

O **Tony** não tem nenhum problema mas gostava de entrar em contacto com algum leitor que possuísse o "Graphic Adventure Creator" ou o "Quill" (qualquer

um que permita ao utilizador criar uma aventura); o Tony está disposto a trocar por jogos, podem contactá-lo pela sua morada, Av. da Liberdade, Lote 1927, Pinhal do General, Quinta do Conde, 2830 Barreiro, ou pelo n.º de telefone 201 83 85.

A última carta foi-nos remetida pela "**Creative Work**" que é um clube formado por cinco primos com a intenção de satisfazer as necessidades dos possuidores do Spectrum 48/128K e do IBM PC e compatíveis.

Este clube lançou há pouco tempo uma revista intitulada "Micro Show", é mensal e tem rubricas variadas, como a crítica a jogos, mapas, "pokes", dicas, top's, etc...

Quem estiver interessado em adquirir (também não nos disseram o preço) pode telefonar para o (01) 2046606 ou escrever para a morada: "Os Leitões" C.R.L., Largo dos Crisântemos, 27-3.º Direito, Vale da Amoreira, 2830 Barreiro.

Não se esqueçam de nos enviar um exemplar da vossa revista. Deixámos para o fim uma notícia maravilhosa.

Ai que bom! Só no espaço de uma semana recebemos duas casetes e uma disquete, todos contendo jogos portugueses.

Dois funcionam no Spectrum e o da Disquete foi programado com Pascal 5.0 e corre nos compatíveis IBM PC.

Ainda recebemos cartas com leitores a manifestarem o desejo de nos enviar programas. Não façam cerimónias, nesta secção qualquer jogo ou programa português é muito bem-vindo.

A partir da próxima semana vamos começar a divulgar todos os programas que recebemos. Não percam as próximas edições.

PRÓXIMAS...

O nosso primeiro destaque vai para os mais recentes jogos da Mastertronic no campo dos 16 bits.

Estes novos jogos são: "Conflict", "Hunter Killer" e "Grimblood". Os dois primeiros são de estratégia e o último é uma aventura programada pelo célebre Mike Singleton.

O melhor destes títulos é o baixo preço, mas a qualidade é superior a muitos jogos que andam por aí.

Claro que, se algum destes títulos cá chegar, o preço vai ser o mesmo. Enquanto a lei não proteger os direitos dos programas, tudo continuará na mesma.

Lembram-se do filme de Roman Polanski intitulado "Piratas"? Estou a perguntar isto porque já existe um jogo com o mesmo nome (não tem nada a ver com o filme, a não ser na "pirataria"). É do género dos jogos de acção estratégica da Cineware, bons gráficos servidos por um som fenomenal e uma jogabilidade muito acessível.

Só tem um defeito, nesta peça esqueceram-se de pôr os portugueses, não sei o que dizer, será falta de conhecimento ou ignorância da parte dos programadores?

Este espaço, nesta edição, ficou muito pequeno, também não houve lançamentos de jogos que justificassem mais.

Nas próximas semanas o "Jogos no Computador" vai publicar vários jogos portugueses.

emite um sinal sonoro quando a atingimos).

Mudamos para o «Capitão» e caminhamos sempre pela esquerda até a parede do castelo acabar.

Nesta sala voltamos a transformarmo-nos no «Crispim» e saltamos para uma corda que desce pelo tecto.

Subimos e chegando ao topo da corda saltamos para a direita. Mudamos para o «Capitão» e avançamos pela direita, matando todos os lobos que se encontram no caminho (aqui também podemos recolher moedas).

Todas as moedas que temos vindo a arrecadar servem para comprar vidas, armas ou energia.

Continuamos pela direita até às ameias do castelo.

Depois de passarmos por uma porta fechada avançamos até à última sala (tem uma aranha e uma corda).

Matamos a aranha e subimos a corda com o «Crispim», no cimo desta há um sino que deve ser tocado cinco vezes para abrir a porta da saída (para tocar o sino descemos e subimos a corda muito rapidamente).

Pela primeira vez mudamos para o «Golias»

e deixamo-nos cair da corda.

Quando pousarmos no chão transformamo-nos em «Crispim» e saltamos para a parede esquerda a fim de accionarmos uma alavanca.

Deste modo abrir-se-á uma porta secreta no chão com uma corda pendurada.

Subimos e descemos a corda outras cinco vezes para tocar o sino, assim abriremos a porta do final do jogo.

Descemos a corda e viramos para a esquerda, voltamos a descer outra corda (com cuidado para as ratazanas não nos tocarem) até vermos uma passagem na parede da direita.

Entramos para apanhar o cristal, subimos até ao topo do castelo e entramos na passagem que se abriu à direita.

Depois disto...

Ops! Parece que o resto da solução só vai ser publicado na próxima semana.

Enquanto esperam pacientemente pelo resto, podem enviar «pokes», dicas e mapas para o nosso endereço:

«Correio da Manhã»
«Os Jogos no Computador»
Rua Mouzinho da Silveira, 27
1200 Lisboa

